BLOODY ROAR 2™

-BRINGER OF THE NEW AGE-

ブラッディロア2

取扱説明書

(BR2I-01)

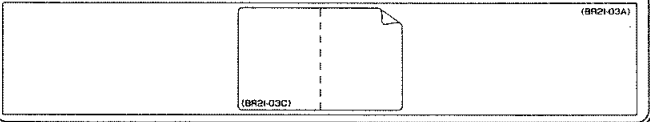
〔注意事項〕

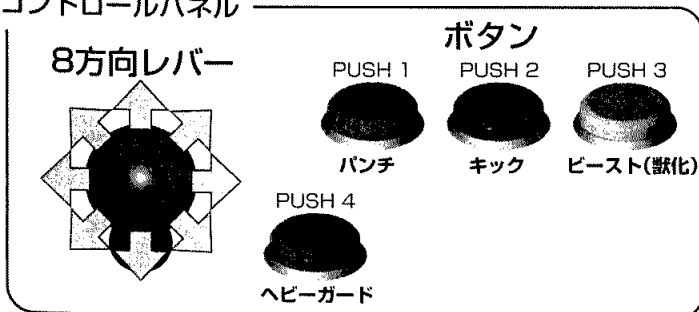
・作業を行う前は、必ず電源を切って下さい。
・基板のエッジコネクターは、JAMMA規格（56Pエッジコネクター3.96mmピッチ）を使用して下さい。
・コネクター等を接続、又は抜くときは必ず電源を切って下さい。
・DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチの切換時は、必ず電源を切って下さい。
・Video出力をショートすると、故障の原因となります。
・放熱器はかなり熱くなりますので、触らないよう注意して下さい。
・放熱器には、常に空気が流れるよう、基板をセットして下さい。
・スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出ることがありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。
・部品によっては、かなり発熱するものもありますので、基板を持つ場合は、部品に触らないよう注意して下さい。
・基板を持つ時は、必ず基板の縁を持って下さい。放熱器を持つと、取り付けてあるICを壊すことがあります。
・基板に強い衝撃を与えたり、濡らしたりしない様にして下さい。

〔明細内容〕

・取扱説明書　(BR2I-01)　×1
・インストラクションカード　(BR2I-02)　×2
・インストラクションステッカーA　(BR2I-03A)　×2
・インストラクションステッカーB　(BR2I-03B)　×2
・インストラクションステッカーC　(BR2I-03C)　×2
　（隠しキャラクター用ステッカー）
・POP　(BR2I-04)　×2
・シングル台用ステッカー　(BR2I-05)　×1
　（シングル台で設置される場合に、ご利用下さい）
・ポスター　(BR2I-06)　×1
・入荷告知ポスター　(BR2I-07)　×2
・拡張ボタンコネクター　×1
・基板　×1

※2セット入っておりますので対戦台で
　ご使用の場合には、ぜひご利用下さい。

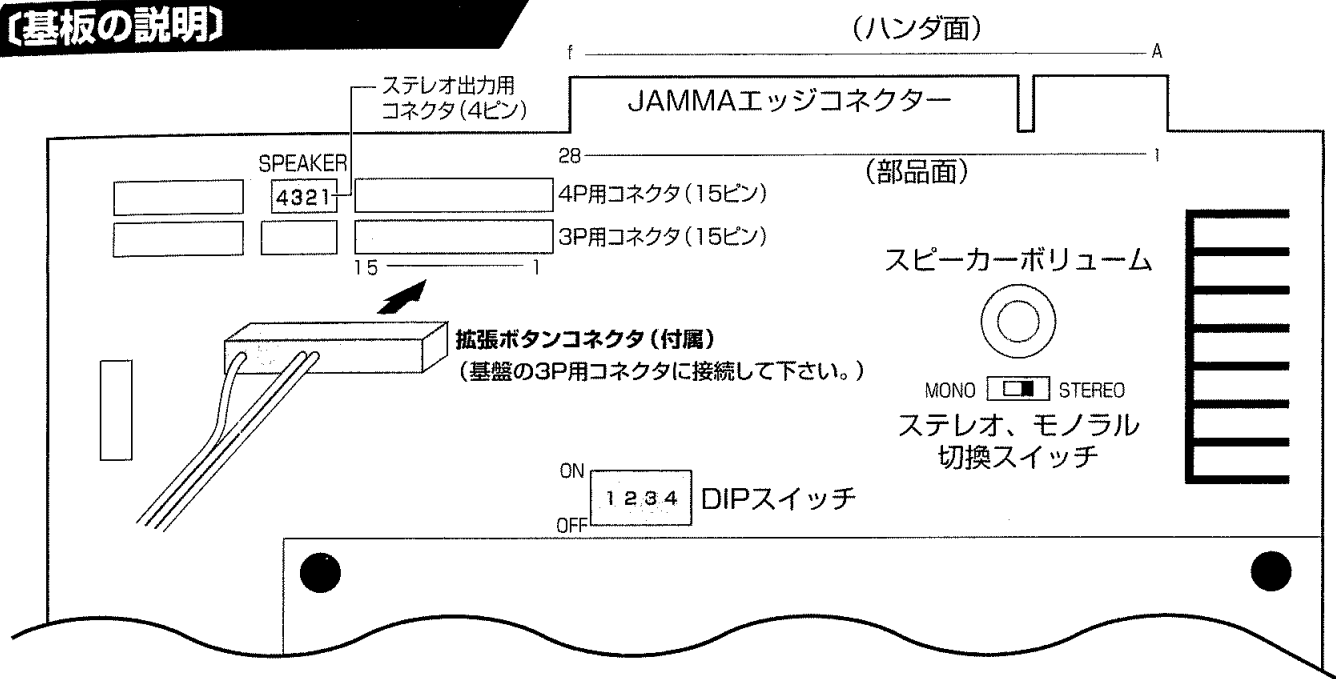
セット内容に含まれる"**インストラクションステッカーC**"は隠しキャラクター用のコマンドが記述されていますので、登場後"インストラクションステッカーA"の中央部等に貼ってご使用下さい。

〔設置の概要〕

・基板のエッジコネクター　JAMMA規格
・モニターの向き　ヨコ画面
・コントロールパネル

※クレジットは10以上投入できません

コネクター表

JAMMA規格

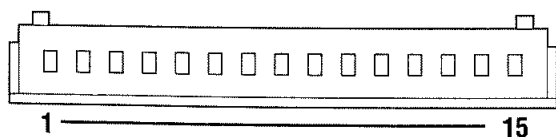
半田面（SOLDER SIDE）			部品面（PARTS SIDE）
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
N.C.	E	5	N.C.
+12V	F	6	+12V
	H	7	
N.C.	J	8	COIN COUNTER 1
COIN LOCK OUT 2	K	9	COIN LOCK OUT 1
SPEAKER（−）	L	10	SPEAKER（+）
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
N.C.	S	15	TEST SW
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
START SW 2	U	17	START SW 1
2P CONTROLLE 1 UP	V	18	1P CONTROLLE 1 UP
2P CONTROLLE 2 DOWN	W	19	1P CONTROLLE 2 DOWN
2P CONTROLLE 3 LEFT	X	20	1P CONTROLLE 3 LEFT
2P CONTROLLE 4 RIGHT	Y	21	1P CONTROLLE 4 RIGHT
2P CONTROLLE 5 PUSH 1	Z	22	1P CONTROLLE 5 PUSH 1
2P CONTROLLE 6 PUSH 2	a	23	1P CONTROLLE 6 PUSH 2
2P CONTROLLE 7 PUSH 3	b	24	1P CONTROLLE 7 PUSH 3
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

〔基板の説明〕

- DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチ（このスイッチは、常にステレオに固定して下さい。）の切換時は、必ず電源を切って下さい。
- DIPスイッチは、通常は全てOFFにしておいて下さい。（DIPスイッチの使用はテストモードに入る時に4番のみの使用となります。）
- スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出ることがありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。サウンドはゲームをプレイしていただくのに重要な要素のひとつですので、ぜひスピーカーボリュームを大きくして鳴らして下さい。

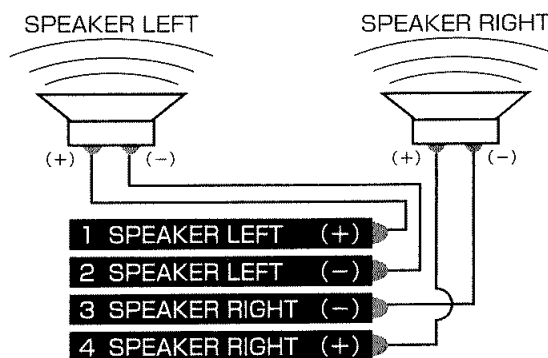
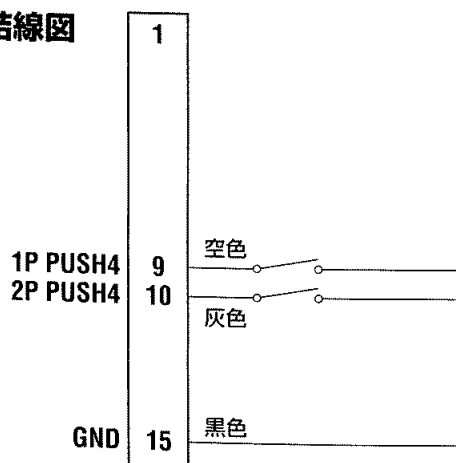
●拡張ボタンコネクタ説明

- 付属の拡張ボタンコネクタ（ケーブル付き）で、基盤上の3P用コネクタと、1P及び2PのPUSH4を接続することで、PUSH4ボタンの使用が可能となります。

PUSH4ボタンコネクタピン配置

●結線図

●ステレオ出力

- 基板上のステレオ出力用コネクタにスピーカーを接続することで、臨場感のあるステレオサウンドになります。
- 尚、本商品には、スピーカーへの接続コネクタ及びケーブル類は含まれておりません。
  ステレオ出力用コネクタ（4ピン）の型名及び接続については下記の通りです。

  00-8263-0411-00-000〈京セラエルコ〉

※注記）ステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

〔テストモード〕

筐体側のTEST SWを押すか、基板上のDIPスイッチの4番をONにして電源を投入するとテストモードに入れます。

テストメニュー

```
TEST MENU

> 1) INPUT TEST
  2) SOUND TEST
  3) C.R.T TEST
  4) CONFIGURATION
  5) BACKUP DATA
  6) BACKUP DATA CLEAR

  7) EXIT

  SELECT = 1P UP OR DOWN
    OK   = 1P PUSH1
```

1Pレバー上下でテスト項目を選択し、1P PUSH 1を押すと各種テスト画面になります。

1) INPUT TEST
筐体の各スイッチ、ボタン、レバーの入力テストを行います。
各スイッチ、ボタン、レバーを押した時、OFFからONになれば正常です。

2) SOUND TEST
ゲーム中に使用されている音声の出力テストを行うことができます。

3) C.R.T. TEST
各色のカラーバーで画面の色合い、明るさが確認でき、クロスハッチ画面で画面サイズ、画面のひずみが確認できます。また、斜線パターンでINTERLACEでの画面表示の確認ができます。これを目安にして筐体の画面を調整して下さい。
※注記）INTERLACEでは、NON INTERLACEに比べて緻密な画像を表示できますが、ご使用のモニターによっては、斜線パターンがばらつく、画面全体が激しくちらつくことが、まれにあります。この時にはCONFIGURATION設定のシステムコンフィグレーション内の9.INTERLACEを「OFF」に切り換えてご使用下さい。

4) CONFIGURATION
コイン設定や難易度などのゲームの状態を設定できます。
（詳細は、CONFIGURATION設定をご覧下さい。）

5) BACK UP DATA
ゲームのプレイ回数、プレイ時間、プレイ内容等の確認ができます。

6) BACK UP DATA CLEAR
バックアップデータの内容をクリアします。

7) EXIT
ゲーム画面に戻ります。

〔CONFIGURATION設定〕

コイン設定や難易度などのゲームの状態をレバーとボタンを使用して設定することができます。
各設定内容につきましては、CONFIGURATION設定表を参照して下さい。

コンフィグレーションメニュー

```
4) CONFIGURATION

> 1. SYSTEM
  2. GAME

  3. RESET

  4. EXIT & SAVE


 SELECT  = 1P UP OR DOWN
   OK    = 1P PUSH1
```

1. SYSTEM
コインシューター、クレジット、コンティニューなどシステムの設定をします。

2. GAME
難易度、ラウンド数、ラウンド時間などゲームの設定をします。

3. RESET
システム設定、ゲーム設定ともに出荷時の初期設定に戻して、テストメニューに戻ります。

4. EXIT & SAVE
変更したシステム設定、ゲーム設定を記憶して、テストメニューに戻ります。

システム　コンフィグレーション

```
4-1) SYSTEM  CONFIGURATION
 > 1. CHUTE TYPE   SINGLE
   2. COIN A       1 COIN 1 CREDIT
   3. COIN B       1 COIN 1 CREDIT
   4. CREDIT TO START     1 CREDIT
   5. CONTINUE     ON
   6. DEMO SOUND   ON
   7. SOUND MODE   MONAURAL
   8. PAUSE        OFF
   9. INTERLACE    ON
  10. EXIT
SELECT OPTION  = 1P UP OR DOWN
MODIFY SETTING= 1P LEFT OR RIGHT
(RETURN TO CONFIGURATION MENU
           = 1P PUSH1)
```

※10.EXITの選択時のみ表示。

1.CHUTE　TYPE
ご使用の筐体に合わせてコインシュータの設定をして下さい。FREE PLAYの設定も可能です。

2.COIN A
3.COIN B
コイン設定が選べます。「CHUTE　TYPE」が、「SINGLE」の場合は、COIN A、Bそれぞれ個別に設定が可能となります。「CHUTE TYPE」が、「MULTI」の場合は、COIN A、B共通の設定となります。

4.CREDIT TO START
ゲームスタート時に必要なクレジット数を設定します。コンティニューは1クレジット固定です。

5.CONTINUE
継続プレイが出来るかどうかを設定します。

6.DEMO　SOUND
集客デモ中に音声を鳴らすかを設定します。
新作アピールの為に入荷時には、ぜひ鳴らして下さい。

7.SOUND MODE
通常の場合は「MONAURAL」に設定して下さい。「STEREO」はスピーカーコネクターにスピーカーが接続されているときのみ設定して下さい。
※注記）基板上のステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

8.PAUSE
ポーズの使用可否を設定します。通常は「OFF」で使用して下さい。

9.INTERLACE
画面出力モードをINTERLACEにするか、どうかを設定します。
※注記）通常はINTERLACE「ON」で、使用します。但しモニターによっては、
設定を切り換えて画面状態の良い方を選択して下さい。
モニターの画面確認はテストメニュー内の 3.)C.R.T TESTで行えます。

10.EXIT
コンフィグレーションメニューに戻ります。

ゲーム　コンフィグレーション

```
4-2) GAME  CONFIGURATION
                          EASY  HARD
 > 1. DIFFICULTY          [---4----]
                          LOW   HIGH
   2. DAMAGE LEVEL        [---4----]
   3. TIME COUNT          60 SECONDS
   4. CPU MAX ROUND       3 ROUNDS
   5. VS  MAX ROUND       3 ROUNDS
   6. HIT EFFECT          ON
   7. EXIT
SELECT OPTION  = 1P UP OR DOWN
MODIFY SETTING= 1P LEFT OR RIGHT
(RETURN TO CONFIGURATION MENU
           = 1P PUSH1)
```

※7.EXITの選択時のみ表示。

1. DIFFICULTY
ゲームの難易度を8段階で設定します。
1～8の数字で数が大きい程、難しくなります。

2. DAMAGE LEVEL
攻撃1発あたりのダメージを8段階で設定します。
1～8の数字で数が大きい程、ダメージが大きくなります。

3. TIME COUNT
1ラウンド当たりの時間を設定します。

4. CPU MAX ROUND
CPU（コンピュータ）戦の1面あたりの最大ラウンド数を設定します。

5. VS MAX ROUND
対戦時の1面あたりの最大ラウンド数を設定します。

6. HIT EFFECT
打撃時の赤いEFFECTを表示させるか、どうかを設定します。

7. EXIT
コンフィグレーションメニューに戻ります。

CONFIGURATION設定表

SYSTEM　CONFIGURATION

CHUTE TYPE	※ SINGLE	2つのコインシュータを1つとみなします。クレジットは共用になります。
	MULTI	1P、2Pのクレジットが別になります。投入側からしかスタートできません。
	FREE PLAY	フリープレイ
COIN A	※ 1 COIN　1 CREDIT	コイン設定 [CHUTE TYPE SINGLE]設定時 COIN A、Bそれぞれ個別に設定が可能となります。 [CHUTE TYPE MULTI] 設定時 COIN A、B共通の設定となります。
	1 COIN　2 CREDITS	
	1 COIN　3 CREDITS	
	1 COIN　4 CREDITS	
	1 COIN　5 CREDITS	
	1 COIN　6 CREDITS	
	2 COINS　1 CREDIT	
	3 COINS　1 CREDIT	
	4 COINS　1 CREDIT	
	5 COINS　1 CREDIT	
	6 COINS　1 CREDIT	
COIN B	※ 1 COIN　1 CREDIT	
	1 COIN　2 CREDITS	
	1 COIN　3 CREDITS	
	1 COIN　4 CREDITS	
	1 COIN　5 CREDITS	
	1 COIN　6 CREDITS	
	2 COINS　1 CREDIT	※[CHUTE TYPE MULTI]設定の場合にCOIN Bにおいてこの範囲も選択可能となります。
	3 COINS　1 CREDIT	
	4 COINS　1 CREDIT	
	5 COINS　1 CREDIT	
	6 COINS　1 CREDIT	
CREDIT TO START	※ 1 CREDIT	ゲームスタートに必要なクレジット数。
	2 CREDITS	コンティニューは1クレジット固定。
CONTINUE	※ ON	コンティニュー有り
	OFF	コンティニュー無し
DEMO SOUND	※ ON	デモ中のサウンド有り
	OFF	デモ中のサウンド無し
SOUND MODE	※ MONAURAL	モノラルサウンド
	STEREO	ステレオサウンド
PAUSE	ON	ポーズ可能 （ゲーム中に1P or 2P STARTを押すとポーズがかかります。ポーズを解除する場合も同様です。）
	※ OFF	ポーズ不可
INTERLACE	※ ON	INTERLACE
	OFF	NON INTERLACE

※ 印が出荷時の初期設定です。

GAME CONFIGURATION

DIFFICULTY	1	やさしい
	2	↑
	3	
	※ 4	
	5	
	6	
	7	↓
	8	難しい
DAMAGE LEVEL	1	低い
	2	↑
	3	
	※ 4	
	5	
	6	
	7	↓
	8	高い
TIME COUNT	20 SECONDS	1ラウンドあたりの時間
	40 SECONDS	
	※ 60 SECONDS	
	90 SECONDS	
CPU MAX ROUND	1 ROUND	CPU（コンピュータ）戦の1面あたりの最大ラウンド数
	※ 3 ROUNDS	
	5 ROUNDS	
	7 ROUNDS	
VS MAX ROUND	1 ROUND	対戦時の1面あたりの最大ラウンド数
	※ 3 ROUNDS	
	5 ROUNDS	
	7 ROUNDS	
HIT EFFECT	※ ON	赤いEFFECTを表示。
	OFF	赤いEFFECTを表示しない。

※ 印が出荷時の初期設定です。